

マイコンスーパーソフトマガジン

# SUPER soft MAGAZINE

1984  
SEP. 9



LU111 ベーバー・アドベンチャー  
新連載  
ジャングルの巻

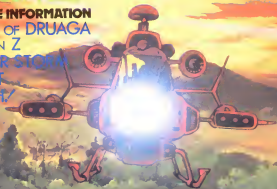
きみこそ日本一！  
SUPER HIGH SCORE!

見逃がせないニュース満載！！

SUPER SUPER

NEW GAME INFORMATION  
THE TOWER OF DRUAGA  
FORMATION Z  
THUNDER STORM  
I, ROBOT  
APOOH!

チャレンジアドベンチャーゲーム  
機動戦士ガンダム2



マイコンBASICマガジン9月号別冊付録



# THE TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

カいは救いの  
騎士を  
待っていた……

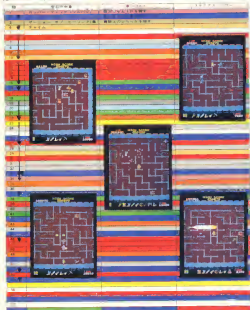
## ストーリー

その塔は、ドルアーガの魔力で支配されていた。彼が創造した邪悪（じゃあく）な魔物に満ちていた。最上階に挿入された「カイ」は、黄金の騎士「ギル」が彼女を救いだしてくれる日を夢見ていた……



## どんなゲームか

あなたは黄金の騎士「ギル」。ドルアーガの塔の中の迷路を通りぬけ、鍵を見つけて出口から脱出し、つぎの階へと進んでいきます。もちろんドルアーガが創った魔物が出現し、進行のじゃまをします。ボタンを押して剣を抜き、相手をやっつけたり、「メイジ」が発射する呪文を盾で防いだりして無敵に突進してください。最終目的は「ドルアーガ」を倒し、「カイ」を救出することです。そのためには、時々あらわれる宝箱の中身から必要なものをそろえる必要がある点が、



このゲームのおもしろいところです。コイン・ゲームの新分野を開拓したこのゲームを心ゆくまで楽しんでください。

## 登場 キャラクター 紹介

スライム (SLIME)			
ゴースト (GHOST)			
魔法師 (MAGICIAN)			
ナイト (KNIGHT)			
ナイト (KNIGHT)			
ドラゴン (DRAGON)			
ゴースト (GHOST)			
ローパー (ROPER)			
ウィル・オー・ウィズプ			
リザードマン (LIZZARD MAN)			
ドルアーガ (DRUAGA)			

## ミステリー・パワーを 秘めた 宝箱の中身を 取ろう!

このゲームのほんとうのおもしろさは、宝箱を出現させる方法を見つけること、中にある品物の持つミステリー・パワーの内容を知り、それを活用

# テクニック 紹介

**マトックの使いかた**  
生かわしたい壁の予前ギリギリまで「ギル」を進め、剣をおさめて動きを止めます。

②そこで、壁に向かって剣を出すと、ニピ音と共に壁はこわれます。

## 呪文のうまい かわしかた

魔術師は、呪文を発射してきます。剣をおさめた状態（盾を出している）なら、よけることができますが、たくさん出現している際には、よけてばかりはいられません。すばやくかわすことも考えましょう。

## 「ギル」は意外に すばしこい

「ギル」の当たり判定は、体の大きさにより、小さく設定されていますから柱と柱の間に位置すれば、呪文をうまくかわすことができます。また、柱と柱の間で待っている間、魔術師は出現しません。

## 剣をぬいているときの 盾の向きをつかもう

「ギル」が剣をぬいているときは、盾を持つ左手を横にするので、盾はギルの向く方向とは別の方向を向きます。つまり、剣をぬいても、ギルの向きさえ意識に入れておけば、盾を使って呪文攻撃をさけることができます。図は、「ギル」の向きと、その向きに対する盾の向きです。これでパワー・アップ/ガンバレン



★このゲームでは、再ゲームのとき前回すすんだ面から始めることができます。剣を抜くボタンを押したら、そのあと説明画面でジョイスティックを上に向けて、画面を進めてください。

# NEW machine inform

して、つきつきに階を上っていくことにあります。

表は、現在まで解明されていることからですが、読者のみなさんも、ぜひ挑戦して、この表を埋めていってくだ

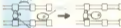
さい。そして、編集部にぜひレポートしてください。

宝箱の中身は、宝箱にふれると出現し、画面の下に表示されます。

# キャラクター別攻撃法

## スライム

止まったり動いたりします。ブルブルとふるえたら動く合図ノ  
スライムから1サークルあけた柱の間で待ちかま、動いた直後をネラウのが、よい方法です。



## ゴースト

ゴーストは迷路中をさまよいながら、今まで進行してきた軸(X or Y)が進行不能になったとき、「ギル」の座標をとらえて、壁を通りぬけながら近寄ってきます(A図)。



これを利用してB図のように、両端からとらえられない柱の間で待てば、ゴーストは太い矢印の間を行ったり来たりするだけでなく、剣をだして、容易にやっつけることができます。

また、ゴーストは、ふれてもミスにならないことを利用して、進行保障が2サークルしかないところへおびき寄せます。この呪文は、ゴーストの体

よりも手前から発射するので、ここへさいこめば呪文が発射できなくなります。

ただ、かん通する柱の呪文は発射できますが、壁の位置から発射されることになるので、「ギル」には当たりませんから、この場合も容易にゴーストをやっつけることが可能です。

## ウィルオーウisp

これは、壁にそって、(いわゆる迷路を解く必殺パターンと同じ)動きます。これにより、動く位置の予想ができますから、逃げやすくなります。

また、フルハンを使って、迷路を改造し、永久パターンに追いこむテクニックもあります。

## クオックス

これは15フロアから出現します。羽根をハタパタさせたら火を吐く合図です。なにしろすごく長い火なので、とにかく急いで逃げましょう。

また、進行軸上に「ギル」がいると、壁をつきやぶって近づいてくるので注意してください。

## ローバー

ローバーは剣でやっつけることができますが、剣をだしてローバーにふれると、体力を極度にうばわれます。あまりまじわらずに、剣だけを当てるようにしてやっつけましょう。また、剣をおさめてからローバーとまじわった方が体力の消費は少ないので、続かないなら、後ろを通るときはなるべく剣をおさめるようにしましょう。







「あの戦術」僕にはよく  
見えません。アムロに比べて  
セイブは理屈の型人間であり  
アムロは現実の得意な人間だ  
なのです。だ、(アムロも、  
アムロがどちらの女性を愛し  
ておられるかと僕は思っ  
てます。みなさんの意見をお  
聞かせください。



ああ、愛してて、アムロ♡  
見事ザクを倒して大勢の安全  
に成功すると、このアムロは  
、アムロの計画ができてき  
ます。ちなみにこれはこのゲー  
ムの中でアムロがアムロの  
、アムロの計画ができてき  
ます。ちなみにこれはこのゲー  
ムの中でアムロがアムロの



みなさん、おつくりの  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の



はじめはレーザー スプリ  
ンを見て戦闘体地を撃てま  
す。レーザー 中央ガンダム  
、中央ガンダム、ベース  
、ベースガンダム、ベース  
、ベースガンダム、ベース



アムロの計画が完成に入ると、  
画面はアムロの戦闘モードに  
なります。ここではアムロが  
ガンダムの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで  
アムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで



ああ、愛してて、アムロ♡  
見事ザクを倒して大勢の安全  
に成功すると、このアムロは  
、アムロの計画ができてき  
ます。ちなみにこれはこのゲー  
ムの中でアムロがアムロの



みなさん、おつくりの  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の



翔べ!ガンダム  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の



アムロは地上に降ると、ア  
ムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで  
アムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで



ああ、愛してて、アムロ♡  
見事ザクを倒して大勢の安全  
に成功すると、このアムロは  
、アムロの計画ができてき  
ます。ちなみにこれはこのゲー  
ムの中でアムロがアムロの



みなさん、おつくりの  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の



アムロは地上に降ると、ア  
ムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで  
アムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで



アムロは地上に降ると、ア  
ムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで  
アムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで



ああ、愛してて、アムロ♡  
見事ザクを倒して大勢の安全  
に成功すると、このアムロは  
、アムロの計画ができてき  
ます。ちなみにこれはこのゲー  
ムの中でアムロがアムロの



みなさん、おつくりの  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の



アムロは地上に降ると、ア  
ムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで  
アムロの機体までアムロの  
機体までアムロの機体まで

## 予告

## アムロ脱走

このゲームは、みなさん、おつくりの  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の  
「アムロ」の

# APPOOH

by 新井政治



## HOW TO PLAY

コイン投入後、8人のレスラーのリストがでます。そして、レバーでレスラーを選んでください。

選んだレスラーは、レバーで8方向に動き、三つのボタン(キック、パンチ、ホールド)で選択時に横に表示される自分の持ち性を、自由に相手にかけることができます。相手につかまると、当然相手は技をかけてきます。

ゲームは3分間3本勝負で行なわれます。したがって2本勝ち取れば、つぎの相手が登場します。しかし相手に2本取られたり、両者リングアウトが2回続いたり、タイムが0になったときはゲーム・オーバーになります。

## キャラクター・インフォメーション

バブ BABU 302LBS	ココナッツ・クラッシュ
技は多いかあまり強くない。しかし相手にならぬと嫌が戦が強くなる。	
イノケ INOKE 240LBS	威嚇斬り
技が多く強いが体力のない相手が苦手	
タイガー TIGER 200LBS	ローリング・ソバット
フライング・ボディ・アタックなどの空中技があるが、やはりこれも体力がない	
ウジマ UJIMA 240LBS	竹刀突き
相手にすると高次ラウンドに出てくるので強い。爆発力が強いようである。	
ホゲン HoGEN 310LBS	アックス・ボンバー
足元に器を持っている。こまめに蹴りに下りて体を立て直せばあきらむるレスラー	
ハンソン HANSON 300LBS	ウエスタン・ラリアット
やはり体力が問題。しかしウエスタン・ラリアットは強力な破壊力を持つ。	
ジャイアント GIANTS 550LBS	ジャイアント・ボディプレス
耐久力が一番。自分の体重を利用して、技が多い。パターン作成可能	
ブッチャー BUCHER 310LBS	ヘッドバッド
相手に倒した後、連続で襲ってくる。パターン作成可能	



## 隠れ技

レスラーの技のリストに書いてあっても意外とやりかたを知られていない技があります。これからその技の一部のやりかたを書いておきます。

16文キック	バブ	ロープに横って、もどってくる相手を体スレスレのところまで
フライング・ボディ・アタック	タイガー	トップロープ最上段から
キック・ハンギング	ジャイアント	ロープに横ってロープ
両膝攻撃	ブッチャー	ヘッドロックの体制から
噛みつき	ブッチャー	ロープ

①=ホールボタン ②=パンチボタン キ=キックボタン



## 基本テクニック

K=キックボタン P=パンチボタン

R=キックボタン

エルボー ドロップ	P (相手を倒れているとき)
ニー ドロップ	K (相手を倒れているとき)
ドロップ キック	K
バイル ドライバー	R+K (相手を起こしてから)
ブレーン バスター	R+P (相手を起こし、 投げ飛ばす方向にレバー を倒してから)
バック ドロップ	R+P (相手を起こして 後方に向き投げ飛ばす方 向にレバーを倒してから)
パンチ チョップ	P
キック	K
ボディ スラム	R+P
ロープに絡む	相手を起こしてP
相手の 起こしがた	ハイ・テクニック 旗社 旗社監修

○全レスラーがこれらの基本技を全  
部持っているとはかきりません

両者リングアウト	相手がリングアウト	フォール勝ち	2本取ると
500点	1000点	2000点	3000点

# HIGH TECHNIC

## フライング・ ニードロップ



ニードロップを  
持っているレスラ  
ー用で、ただしタ  
イガー、ジャイア  
ンツをのぞくもの  
用で、リング上部の左右のトップロ  
ープ最上段にのぼり、あらかじめダ  
メージ・スターを示にするまでいためつ  
け、射程距離内におおしておけば、あ  
とはキック・ボタンを押すだけでニー  
ドロップを落とせる。

## ロープパンチ

(ジャイアンツ用)



ダメージ・スタ  
ーが赤のときにロ  
ープに掛って、も  
とってくる場所で  
パンチボタンを  
押すと、タイミングよくパンチを打つ

## リバー

(全レスラー用)



自分のダメージ  
・スターが白か黄  
のとき、相手がし  
かけてきたバイル  
・ドライバーを返  
すことかできる。ただし、赤の場合は  
90%以上ふりだか最後まであきらめない  
こと 方法はレバーを相手側におおし、  
パンチボタンで返す





## リバーズ2

(バック・ドロップを奪ってレバー制)



相手にヘッド・ロックをやられたら、バック・ドロップで返すことができる。高次ラウンドではまずかしい。レバーを真分側におしハンチボタンで返せる。

## ボディ・アタック

(ジャイアンツ用)



ダメージ・スターかなるべく赤のときにロープに振る。そして、あとは相手か自分に当たるのを待つだけでOK。なかなか強力なワザ。

## 人間エグジゼミサイル18文キック

(ジャイアンツ用)



相手をロープに振り、もどってきたところ（自分の体に当たるスレスレのところ）でキックボタンを押すと片足だけ前になしで18文キックとなる。

## ダイレクト延髄斬り

(イノケ用)

試合がはじまった直後に突っこんでくる相手のタイミングを見はからっていきなり延髄斬りをしかける技。タイミングがまずかしいだけに強力である。

## ブルドッキング・ヘッドロック

(全レスラー用)



相手と組合ってホールト・ボタンを押しているだけだから。また、キックホカして弱きなときにマットにたたきつけることかできる。しかし、3ラウンド以降からバック・ドロップをくらう可能性大。

## ブルドッキング・ヘッドロック2

(全レスラー用)



リングの最上部または最下部でブルドッキング・ヘッドロックをかけると、コーナー・ポストに相手を激突させることかできる。

## サントイッチ攻撃

(ジャイアンツ用)



相手を右下または左下のコーナーに追い詰め、ダメージを与えてある相手を、ロープに振ると、自分の体にぶつかり、さらにロープにはわかえてダメージを倍化させることができる。



## 時間差ボンバー

(ホーゲン用)



対戦相手がブナーのとき、ダメージか白か黄のときにロープに振ってアックス・ボンバーをしかけようとする。ブナーかキックの姿勢で一瞬止まり、つきの瞬間アックス・ボンバーでいっ飛はされるといふ変わった技。またウエスタン・ウリアントでも可能。

## 鉄柱、鉄柵攻撃

(全レスラー用)



相手を場外へ導いたとき、相手を立たせて鉄柱または、鉄柵にたたきつけることかできる。やりかたは倒れている相手の腰のところまで自分を動かし、レバーを下に倒す。そうすると相手を起こすことかできるのて、ハンチボタンを押して相手を投げればよい。

## ハイスコアをだすためのアドバイス

### キックを中心にダメージを増やすこと

高次ラウンドのはじめは、キックでダメージを与えて、さらにダメージ・スターが赤になるまで「起こしてはキック、起こしてはキック」を繰り返して、とどめはエルボーやニードドロップまたは大技でフォールするのがよい。

### 高連打・暴行

こちらが技をかけた後、相手の中央のほうに逃げたすことかあるか。逃げてはいけない。あれはこっちはリング中央にさせようこんでいるのだ。同一直線上にならなければ、場外におりてまた上がればOK。相手のヘースに乗ってはダメですよ。



# FORMATION

## 見城こうじ

2方向レバーで形態可変戦闘メカ「AERO SOLDIER, HAS-13「IXPEL」をコントロールし、地上形態（自兵戦タイプ）と空中形態（エアロタイプ）とを使い分けて、「バルス・レーザー」及び「ビッグバン（高密度超縮エネルギー砲）」で敵を破壊しながら難関要塞「シズリアム」をめざして進んでいきます。

ゲーム開始後、画面はまず山岳をバックに平原からスタートし、イクスベルは自兵戦タイプとなっています。バルス・レーザーを3方向に撃ち分けて敵を破壊してください。バルス・レーザー・ボタンを押し続けると破壊力の大きいビッグバンが発射されます。また、ジャンプ・ボタンで敵をさけることもできます。海上に出るときはジャンプ・ボタンを押し続けてください。エアロタイプに変形し空中飛行をはしめます。

海上のつぎは砂漠領域に移ります。再度海上に出た後、S、T、Yを破壊してコスモ・ブースターとノンキングル宇宙へ出ます。宇宙では浮遊大陸で戦

闘した後、宇宙空間に飛び出し、敵母艦移動要塞「シズリアム」を破壊して任務完了となります。

## ■ブローグ

西暦210年、地球連邦は、連邦軍第5特殊機甲師団「魔皇サナ」ZANAKを本拠地とする。の反乱により社が壊滅した。

中東域決戦に追い込まれた地球連邦は、サナック軍の特殊兵器に対抗するべく、かねてより開発中で、当時試作段階であった、形態可変戦闘メカ「イクスベル」の開発を命じ

られた。サナック軍の魔皇サナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、未完成の状態であった「イクスベル」を出撃させることを決意

した。この、形態可変兵器の発案者であった特殊攻撃中隊にもあった女性乗員クワン・ア、イクスベル・アを起用することになったのである。

サナック軍鎮圧のため、アラウティムを襲撃し、イクスベル・エアロタイプが戦場に出現して発進した。

## ■テクニック

地上戦の場合、ジャンプは動作が大きく危険をともしうのであまり多用しないようにする。また、常に画面中央あたりにならしてると追いつめられにくく出来る。

S、T、Yと戦う場合には、T、Yに、合わせて「コスモ」を上下させ、常に、T、Yの回転軸正確面に位置する正面に向かって、攻撃を撃ち続けるように。

ストラトス・フライヤが出現した場合に、特に地上においては、最初の編隊をレーザー・コントロールうまくかわし、向き編隊の方向で、タイミング良く、ビッグバンを撃つと一度に倒すことができる。

ヘラクレス及びギラムは主に画面右上から出現するため、その方向に、バルス・レーザーを撃ち続けると敵が倒れる前にすべて倒すことができる。

宇宙の敵としては大陸でエネルギー・コアを奪取するだけ多く取り、エネルギーが100以下、大陸から宇宙空間に出るときは地上形態のまま飛び出し、そのあとにエアロタイプに変形させる。つまりエネルギーが100以下でロックされるため、その先で「シズリアム」を倒したときに100-200×1000点×60の最高得点を得ることができる。

キルトとコスモキルトの編隊の数はさまざまであるが、出現後後に続けて、打ち落とすと数10機の編隊が出てくる。

地上形態のIXPEL

コスモ・ブースターが飛来

ドッキング成功！宇宙へと飛行！

形態可変戦闘メカ AERO-SOLDIER HAS-13「IXPEL」  
 HEIGHT/183cm DRY WEIGHT/175kg  
 ARMAMENT/125mm BEAM CANON

連邦軍が、サナック軍の兵器に対抗するために急遽開発した、多目的形態可変戦闘メカ

これは従来の戦闘機に自兵戦用ロボットの機體をプラスしたもので機體に応じて地上形態と空中形態を使い分けられることかできる。

武器としてはビーム・キャノンを開発。また対空自衛用としてビッグバンの発射も可能

またイクスベルは大気圏脱出及び突入能力が無いので宇宙空間に出るためにはコスモ・ブースターが必要



## キャラクター・インフォメーション

### ビッグバン(BIG BAN)

ザナック型機体の装甲に侵襲されているコアは、700E/Mのエネルギーに耐える。バハロを撃つためには、バルス・レーザーを同時にロックして内部に1214M/K/E/Lの攻撃を与え、エネルギー自己破壊をおこさせ機體の120%に達したとき、内部は300E/M以上になるので、ロックを解除し、両エネルギーにより発射される高密度超縮エネルギー「ビッグバン」を用いる必要がある。





ゼム(ZEEMU) 100pts

エネルギー・カートリッジは、イクスヘルを破壊するに十分な威力を持っている。



アエロン(AERON) 100pts

地面にたまたま浮遊機雷撃力場射撃された際に、はよ急を要する。



ストラトス・ブライ(Stratos Bry) 100pts

カーゴ(運1)の高空に生息する反物質浮遊機。レ・ブライにサイコ・コントロール・ユニットを設置した生物兵器イクセルに体当たりしてくる。



アールズイー(ARZ) 100pts

ビダの改良型。水中仕様の内蔵を持つ。海中に潜み、イクセルを攻撃する。



シュラージュ(STRAGE) 100pts

固定機体過激攻撃ユニット。突然空中に出現しゼムを照射してくるので回避が難しい。



ゼム-GM(ZEEM-GM) 100pts

(前線移動要塞の最上) 装甲はゼムのためビッグハンにも破壊不能。近距離のみバロロを用いているため、S・T・Yのフューク・ポイントとなっている。ゼム、キムを照射してくる。



ゼム-R2(ZEEM-R2) 100pts

U・R-27を使用したザルダの宇宙戦仕様。



ビスク(BISK)遠距離弾 100pts

光子軌跡リールによりザナックリングより運ばれたアステロイド。大気圏外で放出され落下してくる。高速落下するので注意。



ギルド(GULDA) 100pts

無人戦闘機。直撃攻撃と射撃攻撃がある。射撃攻撃時には格闘したイクセルに体当たりしてくる。



エネルギーコア(Energy Core) 100pts

イクセルのエネルギーを貯えしんカプセル。電撃イオン発生により距離近くを運ぶ。エネルギー・リンク・イクセル機内に貯えられる。1個100ポイントを獲得。



ヘラ(HELA) 1000pts

対アーマロイト用に開発されたバロロ過激攻撃ゼム・ランチャーは搭載されているが、発射の可否は未だ確認されていない。



サンドウォーカー(Sand Walker) 500pts

プレム砂漠に配置された全天候仕様の攻撃機。装甲にバロロを用いているためバリス・レーザでは破壊不能。機体には浮上ユニットも装備されている。



ゼム(ZEEM)直撃エネルギー機体弾 100-100pts

ゼムのエネルギーを弾丸とさせて発射し、やがて分裂する攻撃を応用した兵器。照射後四方に拡散する。皆々にゼム同様の破壊力を持つ。



ザヴィラム(ZAVI RAM) 100pts

ヘヴラムの宇宙戦仕様。コスモザルダ同様、赤いU・R-27を使用。



ワイブ(WIRVE) 200pts

直撃攻撃。高速で飛来し、イクセルの肩に下向きに設置したWVプラスターを落とす。



ゼム(ZEEM)直撃弾 100pts

ゼヴィラムの直撃弾。バロロで装甲しゼム、キムを照射する。



ゼム(ZEEM)直撃機体弾 100pts

ゼム(ZEEM)直撃機体弾 100pts



ゼム-GM(ZEEM-GM) 100pts (運1) ザナック星の第2要塞

ザナック攻撃機団の拠点となる機体要塞。ゼム装甲を多用しているため動きはにぶい。中心部のコア以外はビッグハンにも耐える。

NEW machine inform

### 開発ウラ話

「×××××やろうぜ!」深夜の企画会議での一言。3人のアニメ好きが見まわった時フォーメーションはスタートしました。(××××とはなんでもし?)

分けからあえて難しい横方向を採用したのですが、ゲーム性がなかなか出ず最終的に20以上のキャラがボツ、変更になりました。実はドグアイに乗ったグフもいたのですよ。テスト中のある日、ずーと土井している人がいました。「どうしたの?」「宇宙へ行こうと思って……」若しませんでした! イクスベルのメイン・エンジンだけじゃ引力圏離脱はムリだ

よ。ロボット、飛行機、地上、空中、宇宙。さらにS、T、Yなどあまりにも要素のゲームでソフトも普通の2倍になりました。ゲームが面白いとビスケッが落ちてきますが、実は造形複雑なのです。イクスベルの色、赤白青は実はH・O・N・D・Aのワークスカラーです。フォーメーションズ・オブズは戦闘開始、2次の意味なのです。

▶オマケ①: S、T、Yの攻撃をよけているとゲームが進みません。永久バターン防止策が入っています。▶オマケ②: 赤い船が突然出てくるとのウワサがあります

# THUNDER データイースト STORM



## これがLX-3の コックピットだ!



### 操縦の仕方

① 前進ボタンを押すと、前進します。  
② 後進ボタンを押すと、後進します。  
③ 左右ボタンを押すと、左右に旋回します。

### 武器の使い方

① 発射ボタンを押すと、武器が発射されます。  
② 発射ボタンを押すと、武器が発射されます。  
③ 発射ボタンを押すと、武器が発射されます。  
④ 発射ボタンを押すと、武器が発射されます。

### 敵機



by 小山淳一

## ストーリー

全世界を舞台に活躍するテロリスト集団を鎮圧すべく武装ヘリ、LX-3は発進した。

ニューヨーク、グランドキャニオン、海上など、舞台はさまざまな兵器で対抗してくる。目撃すは、テロリスト集団の本拠地「大要塞」市民の平和を守りきるのはキミだ

## サンダー・ストームの ワンポイント アドバイス



▶ ライトか、ものすくなく、こぼれだ。

このゲームは非常に難易度が高く、完成度もとても高く、現在の日本製のレーザーディスク・ゲームでは最もすぐれたものといえます。シーンは10種類あり、5面と10面以外はランダムに出てくるようになっていますが、普通は順番かまっています。



▶ 敵機は、テロリストの基地に近づくと、自動的に攻撃する。

### シーン1: ニューヨーク



▶ シーン1は、ニューヨークの街を飛行する。

非常にかんたんなので何も言うことはないでしょう。場所は米国ニューヨーク。ビルの間を飛行能力で移動

## シーン2: グランドキャニオン



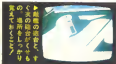
ニューヨークから一転して山岳地帯。敵ヘリコプターは弱いのですか砲台が山の頂からでてくるのでちょっと難しい。最初の砲台でどうしても死ぬ人は、弾道を真中あたりにして待ち。ワクかでたらミサイルを一発撃ち込めばよろしい。



## シーン3: 海



敵の艦隊との一騎打ち。これもあせらずミサイルを一発ずつ打ち込むことです。戦闘機のスピードも早いので注意。この面もあまり苦うことはないでしょう。



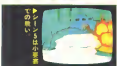
## シーン4: イースター島



この面もわりあい簡単です。あのモアイの像を回るところなど最高。この面のはじめの画面の左側に潜水艇が出てくるので見てください。



## シーン5: 小笠原



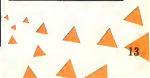
この面は前中の山場、難所です。スタートしてすぐ雲の中から敵が出てきたりします。確実に場所を覚えるように。敵の要塞の中に入り、タンクを2台やっつけてから何もないと思って左折せぬように。壁からいきなり砲台が出てきます。クリアできたら十分喜んでください。



## シーン6: ローマ



地上物は何も出てきませんが、戦闘機の早いこと。機関銃のボタンは押しっぱなし(黄いろいワクが出てから敵をやっつけるまで)でやっつけたほうかよいでしょう。そうしないと苦しい。



# NEW machine inform



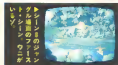
## シーン7:洞窟



黄色いヘリコプタを逃して洞窟の中に入るのですが、最初のレバー・ワークは気を付けてください。レバーとボタンを同じくらい使います。最後の上下、下は声にまどわされて早めにやめよう!



## シーン8:ジャングル



一番はじめの島の中から出てくる敵には気を付けて! この島の一部と7面、4面と7面に敵がまったく同じ動きをすることがあります。タンクを撃つと点げる動物のシーンがかわいいですよ!



## シーン9:砂漠



## シーン10:大要塞



何も書えないほど難しいシーンです。いきなり最初の四つの組合でやられると思います。ワクが小さいので正確に美しくしなければなりません。特に難しいのは前半の四つの組合のシーンと後半のしゃへい壁のシーン。特に後のほうは、レバーの美早さ(もちろん並ではない)を要求されます。

敵がいきなり出てくることが多く、難しいかもしれませんが、今までのテクニックを使えばそんなにやられませんが、後半の敵団基地もかんたんですので心配することはありません。



# THE END



終わると残りの数×3万点ボーナス。2万点しか増えない台で33万-36万(機種が二つある)が最高点です。



# I, ROBOT

## 今秋日本上陸か?

6809Bで実現した驚異の3Dグラフィクスゲーム

# I, ROBOT

-アタリ

2年以上の開発期間をかけて作られた過去に例を見ない高性能3Dグラフィクス。そしてエキサイティングなゲーム内容。それがこの「I, ROBOT」だ。今秋日本上陸が予定されているATARIの自任作を紹介してみよう。



## I, ROBOT とはどんなゲームか…

解説: 見城こうじ

### Viewpoint

(視点)

プレイヤーは全体の地形を見るための頭上からの視点と、より高い得点が得られる地平線上の視点とを選択することができます。

### Doodle City

(活書き都市)

プレイヤーは通常のゲームプレイが楽しめる他、このDoodle Cityに入ることにより、6809Bが産みだす、3Dグラフィクスの世界を垣間見ることができます。そこにはI, ROBOTのグラフィクスのすべてをつかさどる無限の創造性を生み出す世界が待っています。

### Levels

(レベル)

スペース・ウェイブ、ボーナス・ウェイブをともなった22種類の場面と敵キャラクターなどの組み合わせにより100を超えるレベルが用意されています



4.悪魔の目が赤いときにジャンプするこのポイントが破壊されてしまいます。



▲ロボットは悪魔の目(Devil eye)が黄色、赤、閃光に飛び込める。



▲レッドゾーンをすべて消去すると悪魔の目は破壊されます。

## Hints

(ヒント)

ゲームプレイのヒントが知りたい人はデモ画面及びゲームオーバー時の画面をじっくり見てみましょう

## Red Pyramid

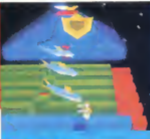
(レッドピラミッド)

3ウェイブごとに登場するピラミッドに入ると宝石を得るチャンスが与えられます。ミスをすればただちにスペース・ウェイブに移ってしまいます

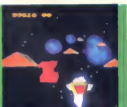


4 ロボットは3ウェイブごとにピラミッドの中に入る。

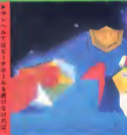
▼Doodle Cityはもう一つのダイナミックなゲームプレイなのです。



4 レベルに出現するスペース・シャーク・ロボットはこれをかわさなければなりません



▲赤魔の目を破壊した後、宇宙の彼を疑て、ピラミッドへ向かいます



▲レベルではロボットを避けなければ



4 レベルで使われる鳥は壁を可動

I,ROBOT

## 3D画面に感動！……テストプレイ by 小山 淳一

まず、見た瞬間に絵がキレイだと感じる。そしてわけもわからずプレイしてみると、絵が3Dでなおかつ動く動くというところに感動してしまう。しかも、視点が変えられることにより、自分の好きな角度からゲームを楽しめる(視点は、上下にのみ変化)。ま前から見たり、水平にしてみたり……ただし水平にしたときは、壁のうらに入ってしまうと自分(ROBOT)が見えなく

なってしまう。しかし水平にして面をクリアするとスコアが上がる。

また、宇宙にでたときには、大迫力でせまってくる隕石をうちくさき、またはよけながら、アトラヘトロンを撃っていくのだが、深遠いすると、隕石にすぐぶつかってしまう

後のほうの面では、鳥や、大きいボール、小さいボール、サメなどの敵が現われて、じゃまをする。なんといい

てもこのゲームは、パズル的な難しさ、そして、美しいグラフィクス、大迫力のスピードに圧倒されてしまう。そして、つくづく米国のゲームのすごさを感心させられてしまった。なにしろ、6809Bで3Dを実現したというのだ!

なお、このゲームはアタリから今秋発売予定とのことなのであしからず



## LUI.1

禁無断類似記事掲載

## ストーリー

ここは、ガマーベ王国。この国の女王「ルイ」が何者かにさらわれた。王様は病氣となり、衰えてしまった。この話を聞きつけた一人の若者は女王「ルイ」を救出するべくジャングルへと旅立った。

## 遊びかた

まず行番号1を見ます。すると今、あなたのいる状況が書かれており、次に、今、可能な動作が三つ書かれているのでその中で一番したい動作の後に➡で示されている行番号へ行きます。そしてその行番号を読み、自分のしたい動作を選んで、これのくり返してゲームを進めてください。ゲーム・オーバーになったら行番号1から再びスタート(注)関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自身が後でつまらない思いをするだけですから

- |    |                |    |        |    |        |
|----|----------------|----|--------|----|--------|
| 1  | ジャングルを歩いているとき、 | 20 | 川を渡ると、 | 39 | 川を渡ると、 |
| 2  | 川を渡ると、         | 21 | 川を渡ると、 | 40 | 川を渡ると、 |
| 3  | 川を渡ると、         | 22 | 川を渡ると、 | 41 | 川を渡ると、 |
| 4  | 川を渡ると、         | 23 | 川を渡ると、 | 42 | 川を渡ると、 |
| 5  | 川を渡ると、         | 24 | 川を渡ると、 | 43 | 川を渡ると、 |
| 6  | 川を渡ると、         | 25 | 川を渡ると、 | 44 | 川を渡ると、 |
| 7  | 川を渡ると、         | 26 | 川を渡ると、 | 45 | 川を渡ると、 |
| 8  | 川を渡ると、         | 27 | 川を渡ると、 | 46 | 川を渡ると、 |
| 9  | 川を渡ると、         | 28 | 川を渡ると、 | 47 | 川を渡ると、 |
| 10 | 川を渡ると、         | 29 | 川を渡ると、 | 48 | 川を渡ると、 |
| 11 | 川を渡ると、         | 30 | 川を渡ると、 | 49 | 川を渡ると、 |
| 12 | 川を渡ると、         | 31 | 川を渡ると、 | 50 | 川を渡ると、 |
| 13 | 川を渡ると、         | 32 | 川を渡ると、 | 51 | 川を渡ると、 |
| 14 | 川を渡ると、         | 33 | 川を渡ると、 | 52 | 川を渡ると、 |
| 15 | 川を渡ると、         | 34 | 川を渡ると、 | 53 | 川を渡ると、 |
| 16 | 川を渡ると、         | 35 | 川を渡ると、 | 54 | 川を渡ると、 |
| 17 | 川を渡ると、         | 36 | 川を渡ると、 | 55 | 川を渡ると、 |
| 18 | 川を渡ると、         | 37 | 川を渡ると、 | 56 | 川を渡ると、 |
|    |                | 38 | 川を渡ると、 |    |        |

- 59 刑罰の中で、みんな同じ服を着ている →81
- 60 鉄アレイが痛い  
鉄アレイを持って、 →96  
鉄アレイを捨てて →6
- 61 「あれは宇宙」の書物ジウコウヨ  
ーシタの扉が →80
- 62 武器は何もない →126
- 63 こんどはオリが落ちているぞ  
ひらわい →53 ひらわい →105
- 64 あなたは必死で逃げたが鉄アレイ  
が来たため、人につかまされた →121
- 65 道が二つに分かれている。  
おへい →125 真ん中へ →94  
おへい →76
- 66 道はずっと続いている →132
- 67 ヤリを持って →99
- 68 キボーンに向かってまでとつかす  
所に落ちた →43
- 69 川が流れている。そのそばには大  
きな木が立っている  
シム →69 水 →142  
オノでもおぼろげに →98
- 70 あなたはヒストルで撃たれて死  
して →127 ヤム・サー
- 71 あなたはピストルで撃たれて死  
して →127 ヤム・サー
- 72 っわっ火炎電だ →123
- 73 メキメキ……キーン！木が風でたお  
された →9
- 74 っわっ……また人が追ってきた  
 →34
- 75 なぜか鉄アレイが落ちている  
 ひらわい →34 ひらわい →63
- 76 シムが落ちてきている  
 ひらわい →109 ひらわい →23
- 77 「イナチ」足がついた。 →38
- 78 人は皆でヒンをひらわい消えた  
 →108
- 79 あなたは奥入下の中、山を登り続  
けた →96
- 80 「気をつけて行きなさい」 →32
- 81 このヘんな服は制服だ。かのか  
 →57
- 82 オイ！何をしている？見知らぬ  
男が近づいてくる  
戦 →106 逃げる →72
- 83 おへい！またヒンを落としまし  
てしまった。 →64
- 84 っわっ！火炎電だ。 →29
- 85 こんどはコロイを着た輪子が襲  
ってきた  
戦 →22 逃げる →141
- 86 コロイ……俺だ！  
ヤム・サー

- 87 遠くに光が見える →16
- 88 なつか鉄アレイが落ちている  
ツム →134 ひらわい →63
- 89 道に大きな穴があいている  
シム →2 穴に入る →94
- 90 老人がすわっている  
お通り →101 逃げる →95
- 91 ジウコウヨーシタの命をだ  
け早く使え！  
おへい →135 ひらわい →59
- 92 シムが突然強い風が吹いた →73
- 93 おへい！老人がすわっている  
お通り →72 話しかける →30
- 94 うお！「オノ」の太鼓だ！ →122
- 95 あなたは殺されてしまった。  
ヤム・サー
- 96 鉄アレイが来たので、またつかま  
ってしまった →118
- 97 それじゃ勝手にしなされ！ →104
- 98 カコン！カコン！もうすくて  
切れるぞ →92
- 99 あなたは殺されてしまった。  
ヤム・サー
- 100 「っわっ！こんどはコロイを着  
た輪子が襲ってきた  
戦 →137 逃げる →129
- 101 っわっ！大きな扉がある →40
- 102 うお！一人が襲ってきた  
見る →67 逃げる →107 戦 →59
- 103 っわ！一人が襲ってきた  
見る →135 逃げる →30 戦 →37
- 104 あなたは若い少女をさかして  
いるのじゃ →133
- 105 っわっ！火炎電だ  
逃げる →131 戦 →44
- 106 相手は武器を持っているぞ →71
- 107 しまった！行きまじりか！ →59
- 108 目の前に泉がある  
お通り →90 水を飲 →25
- 109 道の色が変わっている  
お通り →47 戦 →48 見る →17
- 110 道が二つに分かれている。  
おへい →103 真ん中へ →93  
おへい →66
- 111 や、はりのこの命で……シムは  
マズイかな  
ヒラわい →84 逃げる →72
- 112 このオノは争いの持っている  
つかれる  
オノを持って →65 逃げる →100
- 113 っわ！大きな扉がある →12
- 114 「っわっ！一人が襲ってきた  
戦 →95 逃げる →64
- 115 っわ！早くしろ！この丸を出  
せ！ →10

- 116 こんどは人だぞ！ →13
- 117 ルイ王女が懐えらがっているのは  
あそこじゃ →32
- 118 あなたは火あふりにまかれてしま  
った。ヤム・サー
- 119 コロイでも着てれば平気だが、  
あなたは現金ながら生命の体であ  
る →46
- 120 「うわアダメだ！ →8
- 121 あなたは火あふりの羽にまかれるこ  
とになった →5
- 122 木々が襲いかかってきたぞ →34
- 123 オオ！火を吐いてきたぞ →11
- 124 老人は俺を服をくれたぞ  
ひらわい →127 戦 →130
- 125 遠くに光が見える →18
- 126 ヒストルを撃ててコロイ →8
- 127 「うお！大きな扉がある →82
- 128 うお！ →34 た →47
- 129 アウ！逃げたぞ →29
- 130 この服をどうしよう  
あ →113 逃げる →127
- 131 キュー！あなたに焼き殺され  
てしまった。ヤム・サー
- 132 道に大きな穴があいている  
へら →138 シム →7
- 133 それならこれを持って行きな  
さい →124
- 134 っわっ！逃げようか  
 →21 逃げる →129
- 135 ヤリを持って →37
- 136 あ！腕を切る気だ！ →31
- 137 武器は何もない →45
- 138 ウフフ！あなたは手をすべ  
らせて落ちてしまった  
ヤム・サー
- 139 武器がない →131
- 140 「シム！道に穴まで届かすよ  
うか！ →26
- 141 オノが喉に「早く逃げるおへい  
 →126
- 142 「イナチ」足が痛んだ！ →43
- 143 「イナチ」足が痛んだ！ →43

●疫病侍ってーす  
本コーナーへの読者の投稿をお待ちして  
います。ていどは本記事を参考にして厚  
紙用紙に書いてお送りください。なお、内  
容は変更せず、オリジナルのものになり  
ます。あて先は「SUIPOのマガジン編集部  
へーバー・アトレンチャー」です。掲載費  
には決定的な厚紙料をおしほらします。



## 大発見/X1ゼビウス かくれキャラ? II

エリア7の島のくらばしの下を撃つと、何と500点ももらえるのだ。しかも何回もヒートできるのですよ。

(茨城県新治郡・大塚慎一)

なにわ: グラハハハ、まだまだあるゾ  
かくれキャラ、がんばってくださいね、おおきに!

## リアルラブル SPフラッグ情報

7月号で西尾君がリアルラブルでスペシャルフラッグがでたと報告していましたが、はくも3度ほど出したことがあります。はくの場合、7面以降の秋の面の宝箱をパンしたらでてきました。

このスペシャルフラッグも、1機増えました。

その他にも、木の葉やカブトをだしたことがあります。知っている人も多いと思いますが、木の葉は全体に黄色く、柱に4枚の葉が付いていて、少し黒くスノが入っています。これをパンすると、地面の色かたに(最初の状態)もどります。

カブトもでたのですが、残念ながらパンできませんでした。これは怪現象のためです。

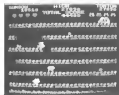
この怪現象は3度ほど秋の面で発生しました。いずれも宝箱をだした直後に妖精を全部パンしたときのようにフィールドが全部パンされてしまったのです(ボーナス・ラウンドにはなりません)。

(茨城県日立市・日立一重生)

## NEW GAMEレポート ソソソ

きみの目的は大穴へ行って宝物を取ることだ。数々の難問を突破しろ!

4方向レバーと発射ボタン一つで操作します。なるべくなら2人一緒にプレイしたいね。楽しいもんだ。敵を破壊しながら前進しよう。敵はしつこいので注意が必要です。スモール・ワースを6割食べるとジャンボ・ワースかまで



### ▲ 天竺を日ぞせ/ソソソ

す(好き嫌いせず)にたくらん食へよう。このジャンボ・ワースを8割食へると“Pow”が現れます。この“Pow”をとると両面1の敵は、すべてワースになります。これで形勢逆転だ!

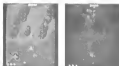
このゲームにも隠れキャラが出現します。それは“たけのこ”。どこかで見たまっくら。トラストあの“えりまきとかげ”。これにはおもしろフラッグです。“たけのこ”は出現場所を通過するごとに出て、出現してから取ると1000点もらえます。“天”までに64多ある。“えりまきとかげ”はジャンボ・ワースを取らないと両面を破壊して歩いていくけど、ボーナスはなし。

(評) すくにやられてお金が困るだけけど爆笑度 100%。 (池田雅行)

## NEW GAMEレポート バレガス

8方向レバーと発射ボタン二つで操作し、敵とは主にノンイン接触で対戦するゲームです。キノン砲は破壊力絶大で、数機まとめで破壊することできます。

このゲームは、撃って撃ちまくる以外方法はありません。それでも高得点を取りたい人には、編隊を組んだ敵を逃さずにやっつけてボーナスを上げていることや星形の1方向ボーナスも取ることをすすめます。そしてハイランクプレイヤーには、はしめからずと1発もキノン砲を使わずに最終目標



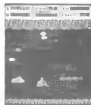
である。そして最終すると5万点のボーナスが入る隠しフィーチャーがあります。かなりのテクニックを必要とします(無理は体に悪い)。2回目の除去に“CAPCOM”とでてくる演出もあります。とここの真似かな…… (評) とにかく撃つこと。一発の命中率 100%。 (池田雅行)

## NEW GAMEレポート セクターゾーン

17万点とて、ギルキッドを8万点のボーナスで倒し、ヘトランを救助して、敵ハイパー近衛をかわし変身を改善するアークです。

高得点をとるためには、コースを覚えること。これが絶対に必要!特に敵の砲台の位置は正確に!その他は、敵のハイクをあまり気にしないで、自分の道路を確保することが大切。また白いタワー、恐竜の死骸を撃つと出てくるくも。1なども見逃してはいけません。

(評) 撃し過ぎて遅しやらない快一机破壊 100%。 (池田雅行)



## NEW GAMEレポート HYPER OLYMPIC '84

このHYPER OLYMPIC '84  
は、あの名作HYPER OLYMP

1Cのハード2です、基本的なやりかたは、HYPER OLYMPICと同じですが、RUNボタンとJUMPボタンでPLAYします。それでは、各種目ごとに説明しましょう。



▲タイトルの画面

① 100m FREE STYLE (S WIMMING) 100m自由形…QUALIFY 2:00:00

まず最初は水泳です。RUNボタンを押すついで、息つきのBREATHマークがたまたまJUMPボタンを押して2分以内に100m泳げばいいのですが、注意しないといけないのは、RUNボタンを両方押さなくては速くならないということです。両手を必死にこするよっにしても、両腕のボタンを押さなくてはまったく速くなりません。また、速くなるコツは、息つきに時間をかけないことです。ほかの選手と同着1位でゴールすると、プールから3000円がもらえるみたいです。

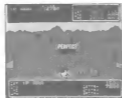


▲水泳の画面。かくれキャラが!

② SKEET SHOOTING—クレール射撃…QUALIFY 1500 (1回目)

これは、左右からとってくるクレールを、タイミングよく二つのRUNボタンを使って撃ち落とすというものです。クレール射撃は3回チャンスがあります。これは、出てくるタイミングをおぼえ

てしまおうが一番いいでしょう。また、ハーブレットを取ると、つぎからはクレールの出かたが難しくなります。そしてハーブレットの最後の鳥を撃つとき、あることをすると、一発1000円鳥がでてきて、撃った回数だけ点が入ります。



▲クレール射撃の画面

③ LONG HORSE—跳馬 Q QUALIFY 800

これは、RUNボタンでスタートして、ジャンプ台でJUMPして、手を着いた所でもう一発JUMPし、RUNボタンで自分を倒れさせて、まく着地させるものです。コブは、なるべく踏み台の一番最後のところでJUMPして、倒れ回数少ないですが、もともと着地の練習をしなければいけません。

また、あることをすると、3000円キックスタが現れます。



▲跳馬の画面

④ ARCHERY—アーチェリー…QUALIFY 2400

まず、RUNボタンで縦向きをきめ、JUMPボタンで動いている的に向かって矢を射ちます。この射つタイミングも難しいのですが、射った後にも、JUMPボタンを押している長さによって矢の飛んで行く高さがあるのです。これも考えなければなりません。これ

も3回チャンスがある(1回には8本)ので、最初の1回目でタイミングを覚えてしまうことです。また、ちょっと的の中心に入らると「NICE」の声とともに600円入ります。8本の矢を射て、点の合計が2400円をこえればいいのです。



▲アーチェリーの画面

⑤ TRIPLE JUMP—三段跳び…QUALIFY 13m(1回目)

これは、RUNボタンを押してスピードをできるかぎりだして、キックスタ、フットジャンプと3回ジャンプするのですが、それぞれのジャンプに角度があります。だいたい40度くらいでジャンプするのがいいでしょう。また、ジャンプするタイミングが大切になってきます。

この面では、あることをすると飛行機が現れます。



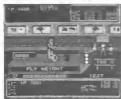
▲三段跳びの画面

⑥ WEIGHT LIFTING—重量上げ…QUALIFY 150kg (1回目)

まず、自分で、どの重量にチャレンジするかをきめます。そして、ひたすらRUNボタンを押す続け、バーベルが光ったらJUMPを押します。するとバーベルを持ちかえる(にぎりかたをええる)ので、またひたすらRUNボタンを押して、ランが一つつくとOK

# SUPER Soft 情報

これを2回やるとその重さの合計が150kgをこせばいいのです。1回目はかんたんです。うまくやると1000kgの力になります。かえりましてきました。



▲重量上げの画面

## 7 POLE VAULT—棒高跳び QUALIFY 5m63cm

これはソノを動かすまでには「もつた」でいいです。RUNボタンを押したら、JUMPボタンを押すと、POLEをおさす。そのまゝJUMPを押せば、走りながらジャンプはして高く飛ぶことになるのです。このPOLEをばらさずジャンプかかると難しいうのです。

また、RUNボタンを押しているときに、手を早く動かすと、そのスピードは動かない。また、高く飛ぶようになります。



▲棒高跳びの画面

このHYPER OLYMPIC '84は、前のHYPER OLYMPIC'83と違って、かなりおもしろいゲームです。いままで、それだけに、かなり難しうなゲームです。—小山澤一—

ほとんど病気？  
ギャラス1億点に挑戦!!

埼玉朝通利和のACU1通和アコースメントクラブ!の由々か、キョウ



▲ACUのメンバー

7月1日(金)に開催しました。場所は、東京都新宿区(有明)の「アクトリ」森田馬場(絶勢6名が7月17日(火)AM8:30に始り、7月18日(水)は7月21日(土)AM00:09に始り、87時間39分をプレイしたことになります。

また、今まで通和されたゲームの最高得点も、99,999,999点です。

## PC-8201用 ハンカルク発売!!

東海クリエイター、NECパーソナルコンピュータ、PC-8201用の設計が簡易な「ハンカルク」ROMカートリッジが発売になりました。これは、同社がこれまで行ってきた「ハンカルク」のROMのPC-8201用の本格的なROMを作成したことで、初めてROMカートリッジで提供されるので、持ち運びが便利で、その手順をいっしょに、従来のハンカルクとしての編纂・印刷機能に加え、作成したデータをPC-8201のTELCOM機能でデータ転送することもできます。

お問い合わせは  
〒108 東京都港区芝5-13-18MTCビル 東海クリエイターダクダク販売事業部マイコンBASIC部へ



▲NECのPC-8201

## いや〜マイツツ なにわ

21世紀、X1時代の音楽の楽譜作者の集大成、マイツツ。これは、都府県知事会館 和名君が、1984年

3000万のプレイヤーも出現して、いままで最大のヒットです。



▲境界のゲーム写真

## ナムコ・グッズ ポーチ・アンド・タオル発売!

ナムコの人気キャラクターを使用した、ポーチやタオルの発売。これは、ナムコの人気キャラクターのポーチやタオルの発売。これは、ナムコの人気キャラクターのポーチやタオルの発売。

価格は1800円。全体的なデザインは、ナムコの人気キャラクターのポーチやタオルの発売。これは、ナムコの人気キャラクターのポーチやタオルの発売。



▲パックマン・タオル